

LAPORAN AKHIR
DOSEN PEMBIMBING LAPANGAN (DPL)
PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8 TAHUN 2024



Disusun Oleh:
Ima Mulyawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0316068801

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI, RISET, DAN
TEKNOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF DR HAMKA

2024

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
DOSEN PEMBIMBING LAPANGAN (DPL)**

Nama Kegiatan : Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka
Dosen Pembimbing Lapangan
1. Nama : Ima Mulyawati, M.Pd
2. NIP/NIDN : 0316068801
3. Jabatan : Lektor
4. Jumlah Mahasiswa : 10 mahasiswa
Nama Sekolah Penugasan I : SDN Sumberjaya 01 Tambun Selatan
NPSN Sekolah Penugasan I : 20245392
Nama Sekolah Penugasan II : SDN Tambun 05 Tambun Selatan
NPSN Sekolah Penugasan II : 20245401

Mengetahui
Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Prof Dr HAMKA



Pujiyanto Syucpurohman, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0507017404

Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)

Ima Mulyawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0316068801

BAB I

LAPORAN BULAN DESEMBER DOSEN PEMBIMBING LAPANGAN

A. Rekap Laporan Bulanan Mahasiswa (Sekolah Penugasan I)

No	NIM	Nama Mahasiswa	Status Laporan Bulanan Mahasiswa*	Catatan
1	2210631060013	CHAIRUNNISA SAJIDAH	Belum disetujui	Menunggu ttd Universitas
2	41182109210016	DIVANYA THALITA S	Belum disetujui	Menunggu ttd Universitas
3	211612010027	NAURA TRI YULINAR	Belum disetujui	Menunggu ttd Universitas
4	1201621078	NYIMAS KOMARIAH S	Belum disetujui	Menunggu ttd Universitas
5	202210615034	SYAFITRI AZAHRA	Belum disetujui	Menunggu ttd Universitas

Keterangan:

*Status Laporan Bulanan Mahasiswa diisi dengan **Belum Disetujui/Disetujui**

B. Rekap Kegiatan Program Kerja Bulanan Mahasiswa (Sekolah Penugasan I)

No	Nama Kegiatan/Program Kerja	Uraian Keterlibatan DPL dalam Kegiatan/Program Kerja	Umpan Balik Kegiatan/Program Kerja
1	Post Test AKM	Mengukur capaian kompetensi siswa sejak kita memulai program kerja, dan mengecek apakah akan ada kenaikan nilai dari beberapa siswa atau bisa terjadi penurunan. AKM hanya untuk mengukur kemampuan minimum siswa apakah ia sudah mendapatkan hal-hal yang menjadi umpan balik baik untuk kita maupun siswa. Posttest AKM dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2024 dalam dua sesi. Keterlibatan DPL memastikan proker berjalan tanpa ada hambatan.	Tidak ada tindak lanjut unruk program ini.

2	FKKS III	Kegiatan ini bertujuan untuk melihat sudah sejauh mana program kerja selesai dibuat dan proses pelaksanaannya apakah akan diterapkan oleh para guru ketika kami sudah tidak lagi di sekolah penempatan. Keterlibatan DPL memastikan proker berjalan tanpa ada hambatan. FKKS 3 dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2024.	Tidak ada tindak lanjut unruk program ini.
3	Perpisahan dengan siswa	Perpisahan dengan Kepala Sekolah, Guru pamong serta siswa di SDN Sumberjaya 01 dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2024. Keterlibatan DPL memastikan proker berjalan tanpa ada hambatan.	Tidak ada tindak lanjut unruk program ini.
4	Refleksi Mingguan Bersama Dosen Pembimbing Lapangan	Memberikan laporan terkait situasi dan kondisi sekolah serta memberitahukan kendala apa saja yang terjadi di dalam Sekolah dan membahas mengenai program kerja yang akan dilaksanakan kedepannya.	Tidak ada tindak lanjut untuk kegiatan ini.
5	Pamit Kepada Stakeholder	Penarikan dan pamit kepada pihak sekolah, Kepala Sekolah, Guru Pamong, para Guru, Dinas Pendidikan bersama mahasiswa dan DPL.	Tidak ada tindak lanjut unruk program ini.

C. Catatan Refleksi Pendampingan DPL (Sekolah Penugasan I)

<p>Pilih skala 1 - 5, yang menggambarkan perasaan Bapak/Ibu saat mendampingi mahasiswa melaksanakan program di sekolah!</p> <p>Skor 1. Sangat Tidak Baik</p> <p>Skor 2. Kurang Baik</p> <p>Skor 3. Netral</p> <p>Skor 4. Baik</p> <p>Skor 5. Sangat Baik</p>
<p>Skor: Sangat Baik</p> <p>Penjelasan: Program kerja untuk laporan bulanan 4 sudah dilaksanakan dengan baik dan tanpa kendala yang berarti.</p>
<p>Sebutkan dan uraikan tantangan yang dihadapi saat melaksanakan pendampingan mahasiswa bulan ini!</p>

Uraian dan tantangan yang dihadapi saat melakukan program kerja di bulan ke 4 ini adalah salah satunya post test AKM. Post test AKM ini dilaksanakan di bulan ke 4 ini untuk mengetahui kemampuan literasi dan numerasi setelah kegiatan kampus mengajar ke 8 dilaksanakan. Salah satu tantangan adalah menyusun jadwal dan berkoordinasi dengan pihak sekolah kapan melakukan post test AKM serta melaporkan hasilnya ke pihak sekolah dan kampus mengajar.

Selain itu, untuk FKKS 3 tantangan yang dihadapi adalah menyiapkan kegiatan ini agar terlaksana dengan baik. Karena tanggal 15 Desember penarikan laporan, untuk kegiatan FKKS 3 ini seang disepakati jadwal dengan sekolah kapan pelaksanaan pastinya.

Sebutkan dan uraikan pembelajaran/lesson learned yang Bapak/Ibu temukan saat melaksanakan pendampingan mahasiswa bulan ini!

Ada beberapa program kerja yang tidak terlaksana salah satunya perpustakaan keliling. Untuk program kerja yang tidak terlaksana akan dilaporkan ke pihak sekolah dan dinas Kab Bekasi terkait kendala yang ada di lapangan.

Sebutkan dan uraikan solusi yang dilakukan untuk menghadapi tantangan yang terjadi saat pendampingan mahasiswa bulan ini!

Kesepakatan dengan sekolah terkait jadwal FKKS 3 dikarenakan kegiatan kampus mengajar selesai dibulan 20 Desember. Untuk kegiatan di sekolah sendiri sedang dilakukan ujian akhir semester serta mencari waktu yang pas untuk pelaksanaan FKKS 3.

D. Rekap Laporan Bulanan Mahasiswa (Sekolah Penugasan II)

No	NIM	Nama Mahasiswa	Status Laporan Bulanan Mahasiswa*	Catatan
1	202210615020	ANNA ZALFAH NURULLAIL	Belum disetujui	Menunggu ttd Universitas
2	11220000057	GHINA FADHILAH DELISYA	Belum disetujui	Menunggu ttd Universitas
3	41182109210019	NADIRA VICTORIA P	Belum disetujui	Menunggu ttd Universitas
4	2110631130015	NATHANIA OCTAVIA PUTRI WINATA	Belum disetujui	Menunggu ttd Universitas
5	202210615019	NIRA RAMADHANTI	Belum disetujui	Menunggu ttd Universitas

Keterangan:

*Status Laporan Bulanan Mahasiswa diisi dengan **Belum Disetujui/Disetujui**

E. Rekap Kegiatan Program Kerja Bulanan Mahasiswa (Sekolah Penugasan II)

No	Nama Kegiatan/Program Kerja	Uraian Keterlibatan DPL dalam Kegiatan/Program Kerja	Umpan Balik Kegiatan/Program Kerja
----	-----------------------------	--	------------------------------------

1	Pojok Baca	Kami membuat pojok baca disalah satu pojok sekolah yaitu di lantai 2, dekat tangga. Pojok baca akan digunakan siswa untuk membaca buku bacaan yang mereka baca di luar jam pelajaran sekolah. Keterlibatan DPL memastikan proker berjalan tanpa ada hambatan.	Tidak ada tindak lanjut untuk kegiatan ini.
2	Pohon Cita – Cita	Kami mengajak anak untuk menuliskan cita – cita mereka dan memotivasi mereka untuk menggapai cita citanya. Keterlibatan DPL memastikan proker berjalan tanpa ada hambatan.	Tidak ada tindak lanjut unruk program ini.
3	Pelaksanaan Post Test AKM Kelas 5	Pelaksanaan Post Test AKM Kelas 5 dilakukan pada tanggal 11 dan 12 Desember 2024. Ujian terbagi menjadi 2 sesi dengan setiap sesinya berisi 8 siswa. Peran DPL memastikan pelaksanaan post test AKM serta membimbing mahasiswa jika terdapat kendala.	Adanya tindak lanjut untuk program ini. Setelah dilakukan evaluasi post test AKM diharapkan dapat meningkatkan literasi dan numerasi setelah penugasan.
4	FFKS 3	Akan dilaksanakan pada Selasa tanggal 17 Desember 2024	-
5	Penarikan DPL	Akan terlaksana pada taggal 19 desember 2024	-
6	Refleksi Mingguan Bersama Dosen Pembimbing Lapangan	Memberikan laporan terkait situasi dan kondisi sekolah serta memberitahukan kendala apa saja yang terjadi di dalam Sekolah dan membahas mengenai program kerja yang akan dilaksanakan kedepannya.	Tidak ada tindak lanjut untuk kegiatan ini.
7	Pamit Kepada Stakeholder	Penarikan dan pamit kepada pihak sekolah, Kepala Sekolah, Guru Pamong, para Guru, Dinas Pendidikan bersama mahasiswa dan DPL.	Tidak ada tindak lanjut unruk program ini.

F. Catatan Refleksi Pendampingan DPL (Sekolah Penugasan II)

Pilih skala 1 - 5, yang menggambarkan perasaan Bapak/Ibu saat mendampingi mahasiswa melaksanakan program di sekolah!

Skor 1. Sangat Tidak Baik

Skor 2. Kurang Baik

Skor 3. Netral
Skor 4. Baik
Skor 5. Sangat Baik
Skor: Sangat Baik Penjelasan: Program kerja untuk laporan bulanan 4 sudah dilaksanakan dengan baik dan tanpa kendala yang berarti.
Sebutkan dan uraikan tantangan yang dihadapi saat melaksanakan pendampingan mahasiswa bulan ini!
Memastikan semua program kerja terlaksana dan tanpa ada hambatan yang berarti.
Sebutkan dan uraikan pembelajaran/lesson learned yang Bapak/Ibu temukan saat melaksanakan pendampingan mahasiswa bulan ini!
Seluruh program kerja yang sudah dilaksanakan ini dilaporkan kepada pihak sekolah dan DPL terkait dengan kendala yang dihadapi serta hasil dari program kerja yang sudah dilakukan. Diharapkan setelah program kampus mengajar ini selesai, program kerja ini dapat dilanjutkan oleh stakeholder di lingkungan sekolah.
Sebutkan dan uraikan solusi yang dilakukan untuk menghadapi tantangan yang terjadi saat pendampingan mahasiswa bulan ini!
Program kerja di bulan ke empat ini tidak ada kendala dan seluruh program kerja di SDN Tambun 05 yang telah disepakati ini terlaksana dengan baik. Salah satu kendala yang dihadapi adalah penyusunan agenda untuk melaksanakan program kerja. Namun kendala tersebut dapat terselesaikan dengan baik dengan berkoordinasi dengan kepala sekolah, guru pamong serta DPL.

G. Rekap Bulan Desember Dosen Pembimbing Lapangan

Uraikan tentang berbagai kegiatan penugasan DPL dan pendampingan penugasan mahasiswa di sekolah.

No.	Nama Kegiatan	Jumlah Luaran	Deskripsi Kegiatan	Durasi (jam)
1	Pembuatan laporan bulanan DPL	1 laporan	Dosen pembimbing membuat laporan akhir Kampus Mengajar 8 di 2 tempat sekolah penugasan. Terdapat 2 tempat penugasan dalam Kampus Mengajar 8 ini yaitu SDN Tambun 05 dan SDN Sumberjaya 01	4
2	Pendampingan pelaksanaan post-test AKM Kelas sekolah penugasan I dan sekolah penugasan II	2 kegiatan	a) Melakukan pendampingan, serta memastikan pelaksanaan post test AKM di Sekolah penugasan di SDN Sumberjaya 01 berlangsung dan tidak ada kendala dalam pelaksanaan. Post test AKM di SDN Sumberjaya dilaksanakan tanggal 11 Desember 2024 terbagi dalam dua sesi. b) Melakukan pendampingan, serta	3

No.	Nama Kegiatan	Jumlah Luaran	Deskripsi Kegiatan	Durasi (jam)
			memastikan pelaksanaan post test AKM di Sekolah penugasan di SDN Tambun 05 berlangsung dan tidak ada kendala dalam pelaksanaan. Post test AKM di SDN Tambun 05 dilaksanakan tanggal 11 dan 12 Desember 2024 dalam satu sesi.	
3	Pendampingan pembuatan tugas akhir kelompok sekolah penugasan I dan sekolah penugasan II	2 kegiatan	<p>a) Dosen Pembimbing lapangan melakukan review, mengakurasi dan menyetujui laporan di Kampus Mengajar Angkatan 8 di SDN Sumberjaya 01. Ada 5 mahasiswa yang harus direview dan disetujui dalam kegiatan Laporan Akhir di kampus mengajar angkatan 8 ini.</p> <p>b) Dosen Pembimbing lapangan melakukan review, mengakurasi dan menyetujui laporan di Kampus Mengajar Angkatan 8 di SDN Tambun 05. Ada 5 mahasiswa yang harus direview dan disetujui dalam kegiatan Laporan Akhir di kampus mengajar angkatan 8 ini.</p>	4
4	Pendampingan Pelaksanaan Forum Komunikasi dan Koordinasi III sekolah penugasan I dan sekolah penugasan II	1 kegiatan	<p>a) FKKS 3 membahas Kordinasi terkait program kerja serta ketercapaian dari program kerja yang sudah dilaksanakan. Untuk FKKS 3 di SDN Tambun 05 dilaksanakan tanggal 17 Desember 2024 selama 2 jam</p> <p>b) FKKS 3 membahas Kordinasi terkait program kerja serta ketercapaian dari program kerja yang sudah dilaksanakan. Untuk FKKS 3 di SDN Tambun 05 dilaksanakan tanggal 12 Desember 2024 selama 2 jam.</p>	4
5	Pendampingan kegiatan pamit kepada sekolah penugasan I dan Sekolah Penugasan II	2 kegiatan	<p>a) Pamit dan perpisahan kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 di sekolah Penugasan SDN Sumberjaya 01. Kegiatan ini dilaksanakan setelah pelaksanaan FFKS 3 di SDN Sumberjaya 01 pada tanggal 12 Desember 2024.</p>	3

No.	Nama Kegiatan	Jumlah Luaran	Deskripsi Kegiatan	Durasi (jam)
			b) Pamit dan perpisahan kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8 di Sekolah Penugasan SDN Tambun 05. Kegiatan ini dilaksanakan setelah pelaksanaan FFKS 3 di SDN Sumberjaya 01 pada tanggal 12 Desember 2024..	
6	Penilaian Akhir Semester di Sekolah Penugasan I dan Sekolah Penugasan II	2 kali	a) Penilaian Akhir semester oleh DPL, serta memastikan mahasiswa di sekolah penugasan di Sumberjaya 01 telah melaksanakan penilaian mandiri maupun penilaian teman sejawat, penilaian guru pamong. b) Penilaian Tengah semester oleh DPL, serta memastikan mahasiswa di sekolah penugasan di Tambun 05 telah melaksanakan penilaian mandiri maupun penilaian teman sejawat, penilaian guru pamong.	4
7	Melaksanakan monitoring dan evaluasi Program Kerja oleh DPL di sekolah penugasan I dan Sekolah Penugasan II	2 kegiatan	a) Kunjungan DPL di SDN Sumberjaya 01 dilaksanakan di untuk melihat program kerja yang sudah dilaksanakan dan kendala dalam pelaksanaan RAK b) Kunjungan DPL di SDN Tambun 05 dilaksanakan di untuk melihat program kerja yang sudah dilaksanakan dan kendala dalam pelaksanaan RAK.	3
8	Melaksanakan <i>sharing session</i> antara DPL & mahasiswa di sekolah penugasan I dan sekolah penugasan II	2 kegiatan	a) <i>Sharing seccion</i> di SDN Sumberjaya 01 diadakan secara terjadwal sesuai dengan waktu yang disepakati bersama. Kegiatan ini membahas terkait dengan posttest AKM dan laporan akhir. b) <i>Sharing seccion</i> di SDN Tambun 05 dilaksanakan di terjadwal sesuai dengan waktu yang disepakati bersama. Kegiatan ini membahas terkait dengan posttest AKM serta laporan akhir.	3

No.	Nama Kegiatan	Jumlah Luaran	Deskripsi Kegiatan	Durasi (jam)
9	Mengikuti Forum Komunikasi dan Koordinasi DPL (FKKD) bersama Tim Program Kampus Mengajar	1 kegiatan	Menghadiri Kegiatan DPL dalam FKKD bersama Tim Program Kampus Mengajar Angkatan 8. Kegiatan ini membahas terkait pelaporan akhir kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 8. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2024.	2
10	Pamit dengan Dinas Kab Bekasi, BBPMP Propinsi Jawa Barat serta secara Nasional Program Kampus Mengajar Angkatan 8.	3 kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> a) Pamit dengan Dinas BBPMP Kab Bekasi akan dilaksanakan secara offline untuk waktu akan disepakati bersama. b) Pamit dengan BBPMP Propinsi Jawa Barat akan dilaksanakan secara online melalui zoom c) Pamit secara nasional Program Kampus Mngajar Angkatan 8 secara online melalui zoom dan youtube. 	4
Total akumulasi jam				34

Catatan: DPL dapat memilih dan/atau menambahkan kegiatan yang sesuai dengan aktivitas di masing-masing bulan

BAB II

LAPORAN AKHIR DOSEN PEMBIMBING LAPANGAN

A. Kegiatan Pendampingan Dosen Pembimbing Lapangan Selama Penugasan Bimbingan dilakukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan terkait dengan beberapa hal sebagai berikut.

1. Berkoordinasi dengan dinas pendidikan, sekolah, guru dan mahasiswa.
Koordinasi dengan jajaran dinas pendidikan Kab. Bekasi terkait dengan pelepasan mahasiswa di sekolah yang dituju oleh mahasiswa serta dosen pembimbing lapangan. Koordinasi secara resmi dengan Dinas Kab Bekasi secara resmi dilaksanakan pada tanggal 4 september 2024 yang dihadiri oleh seluruh DPL berjumlah 3 orang dan perwakilan mahasiswa di masing-masing penugasan berjumlah 12 orang. Koordinasi secara resmi oleh BBPMP Jawa Barat dilakukan secara online pada tanggal 4 September 2024 dihadiri oleh seluruh DPL dan mahasiswa di sekolah penugasan.
2. Membimbing mahasiswa secara berkala dengan melalui online maupun offline di waktu yang disepakati.
Kegiatan yang dilakukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan dilakukan bimbingan secara berkala baik secara online maupun offline. Kegiatan bimbingan sharing seccion ini terjadwal dan disepakati minimal 2 minggu sekali melalui zoom maupun offline dengan datang langsung di sekolah penugasan yaitu di SDN Sumberjaya 01 dan SDN Tambun 05. Kegiatan yang dibahas terkait sharing seccion adalah mensepakati proker, kendala dan hambatan yang ada di lapangan.
3. Memeriksa, memberi tanggapan dan persetujuan atas laporan bulanan mahasiswa. Laporan bulanan merupakan salah satu kewajiban dari program kampus mengajar. Laporan bulanan ini dibuat selama 1 bulan sekali dengan total 3 kali. Laporan bulanan ini untuk mengetahui program kerja yang sudah dilaksanakan selama satu bulan serta evaluasi terhadap program kerja yang dilaksanakan.
4. Memberikan penilaian di akhir program.
Dosen pembimbing lapangan berkewajiban memberikan penilaian selama dua kali yaitu ditengah program maupun di akhir program. Selain itu, dosen pembimbing lapangan mengkoordinir penilaian yang dilakukan oleh

mahasiswa, teman sejawat maupun guru pamong. Apabila ada kendala terkait dengan penilaian guru pamong maka penilaian dapat dilaksanakan oleh Dosen Pembimbing Lapangan. Khusus untuk SDN Sumberjaya 01 terdapat dua tambahan modul yang harus diselesaikan dari Tim Program Kampus Mengajar serta BBPMP Jawa Barat sehingga penilaian akhir DPL akan diberikan jika tugas tambahan modul telah diselesaikan.

B. Mitra yang Terlibat dalam Penugasan Program Kampus Mengajar

Mitra yang terlibat dari kegiatan kampus mengajar angkatan 8 yaitu sebagai berikut.

1. Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah berkoordinasi dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. Kunjungan pertama pada tanggal 4 September 2024 bertemu dengan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi dihadiri oleh seluruh DPL berjumlah 3 orang serta perwakilan mahasiswa turut serta dalam kegiatan ini. Topik yang dibahas adalah membicarakan feedback berupa masukan, keluaran atau laporan kemajuan yang disampaikan kepada Dinas Pendidikan sebagai artikel yang akan diterbitkan. Kementerian Pendidikan akan memberikan surat pengantar kepada sekolah, dan sinergi DPL harus membawa perbaikan tidak hanya pada sekolah magang tetapi juga pada Kementerian Pendidikan, dan BPPMP serta kegiatan lain yang dilakukan di lingkungan sekolah akan diposting di akun Instagram Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi.

2. Kepala Sekolah

Dukungan dari kepala sekolah sangat diperlukan untuk keberhasilan program kampus mengajar angkatan 8. Kepala Sekolah memberikan dukungan berupa mengizinkan untuk dilaksanakan program kampus mengajar di sekolah tersebut serta menunjuk guru pamong untuk membantu mahasiswa dalam program yang dilaksanakan di kampus mengajar ini.

3. Guru Pamong

Guru pamong berperan aktif dalam pelaksanaan program di kampus mengajar. Guru pamong ini dipercaya oleh Kepala Sekolah untuk mendampingi serta melihat perkembangan dari mahasiswa selama mengikuti program kampus mengajar. Salah satu kewajiban guru pamong

dalam program kampus mengajar adalah memberikan saran serta mengetahui perkembangan dari program kerja yang dilaksanakan. Guru Pamong juga berkewajiban melakukan penilaian akhir dalam kegiatan kampus mengajar angkatan 8 ini. Guru Pamong SDN Sumberjaya 01 adalah Ibu Hj. Erlin Marlina, S.Pd.,M.Pd sedangkan untuk SDN Tambun 05 adalah Bapak Wawan Setiawan, S.Pd.

4. Koordinator PT

Koordinator Perguruan Tinggi memberikan informasi terkait dengan program kampus mengajar baik informasi dari pusat Kampus mengajar terkait pelaksanaan program kampus mengajar, kendala yang dialami oleh Dosen dan mahasiswa di sekolah penugasan. Pertemuan dengan Koordinator ini dilaksanakan selama satu bulan satu kali secara online dengan agenda sebagai berikut.

- a. Agenda pertama tanggal 20 September 2024 terkait sharing section 1 kampus mengajar angkatan 8.
- b. Agenda kedua tanggal 18 Oktober 2024 terkait sharing section 2 kampus mengajar angkatan 8.
- c. Agenda ketiga tanggal 26 November 2024 terkait sharing section 3 kampus mengajar angkatan 8.

C. Deskripsi Kegiatan Mahasiswa dalam Penugasan Program Kampus Mengajar

A. Sekolah Penempatan SDN Sumberjaya 01

a. Program Kerja Di SDN Semberjaya 01

Fokus RAK	No.	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan**	Sasaran	PIC (Person in Charge)
Literasi (Tuliskan sesuai jumlah program literasi)	1	Pohon Literasi	Pohon literasi adalah sebuah dekorasi kelas yang berisi kalimat-kalimat motivasi, slogan atau dll yang dapat meningkatkan minat literasi siswa dalam pembelajaran. program ini sekaligus mengembangkan dari program yang sudah ada menjadi lebih bervariasi dan menarik bagi siswa. Selain itu, program ini dirancang untuk melatih daya simak dan kritis siswa dalam menangkap arti dari sebuah kalimat untuk diungkapkan kepada guru sebagai sebuah interaksi dua arah.	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengembangkan media ajar konvensional dalam bentuk ● kata-kata sebagai dekorasi pohon literasi ● Membuat pola daun dan mewarnainya ● Kalimat diperoleh dari internet ● penulisan dibuat dengan spidol agar memudahkan siswa melihatnya 	Semua Jenjang	Chairunnisa Sajidah

	2	Perpustakaan Keliling	<p>Kegiatan ini berkolaborasi dengan kegiatan baca 15 menit yang bertujuan untuk memudahkan siswa mengakses buku dari perpustakaan, dikarenakan sekolah belum memiliki perpustakaan yang mumpuni.</p> <p>Kami menyortir buku edukasi satu per satu berdasarkan jenjang kemampuan siswa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penyortiran pada buku edukasi yang ada di sekolah sesuai jenjangnya • Membersihkan sekaligus melakukan labeling untuk memudahkan siswa menaruh kembali buku pada tempatnya. • Buku-buku edukasi ini akan ditempatkan pada boks ukuran sedang yang dipergunakan berbarengan dengan kegiatan baca 15 menit 	Semua Jenjang	Nyimas Komariah S
	3	Poster Literasi	<p>Poster literasi merupakan kegiatan dimana kami berkolaborasi dengan pihak sekolah dalam upaya meningkatkan minat baca siswa sekaligus sebagai pengingat siswa dalam melakukan suatu kegiatan atau berperilaku.</p> <p>Dalam upaya meningkatkan minat baca siswa diperlukan desain poster yang menarik dan unik sekaligus menciptakan keinginan siswa untuk membacanya secara keberlanjutan. Poster literasi dapat dijadikan interaksi yang tepat bagi guru untuk penanaman karakter siswa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain poster literasi pada aplikasi canva dengan menarik dan colorful • Kalimat yang digunakan pada poster, kalimat motivasi, pengingat, slogan, dll. • Mencetak poster dan menggunakan kardus • penempatan poster literasi berada di koridor sekolah atau tempat yang sering diakses siswa. 	Semua Jenjang	Chairunnisa Sajidah dan Nyimas Komariah S

	4	Sudut Baca	<p>Kegiatan ini kami berkolaborasi dengan pihak guru penggerak, dirancang untuk mendorong minat baca siswa dengan menyediakan tempat membaca yang nyaman. Kegiatan membaca dilengkapi dengan dekorasi yang menarik sekaligus variatif agar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus dapat mengundang siswa untuk membaca dengan fasilitas pembelajaran yang memadai. Kegiatan ini melibatkan siswa untuk membuat segala dekorasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Tema dan Dekorasi dibuat menarik dan unik dengan menggunakan bahan ecobrik yang ramah lingkungan dan nuansa colorfull ● Penataan Ruang yang nyaman dengan adanya karpet, kursi, meja dan bantal sehingga mendorong siswa untuk betah membaca ● Pemilihan buku yang beragam dengan menyediakan berbagai koleksi buku agar bervariasi, baik buku fiksi, non fiksi, bergambar, fabel. ● Kegiatan Interaktif dapat diselenggarakan pada waktu senggang pembelajaran seperti diskusi kelompok dan membaca 	Semua Jenjang	Kelompok
--	---	------------	---	---	---------------	----------

	5	Baca 15 Menit	<p>Kegiatan ini kami berkolaborasi dengan guru penggerak, dirancang untuk melatih daya simak dan daya kritis siswa dalam membaca sebuah buku edukasi. Siswa diberikan waktu selama satu minggu untuk dapat membaca buku, dan menuliskan kembali cerita yang dibacanya pada kertas. Pada kegiatan ini guru dapat melakukan interaksi siswa dengan menanyakan hal terkait buku yang dibacanya, sekaligus mengapresiasi nya dengan memajang tulisan siswa di mading selama seminggu. Kegiatan ini akan berkelanjutan setiap minggunya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Penjadwalan yang rutin pada kegiatan ini dilaksanakan setiap kamis selama xx menit. ● Pemilihan Buku yang menarik dapat menarik perhatian siswa dengan variasi genre buku dan membiarkan siswa untuk memilih buku yang diminati, buku didapatkan melalui perpustakaan keliling sehingga siswa dapat meminjam dan membalikannya ● Menciptakan suasana yang nyaman dengan proses pembelajaran yang menyenangkan serta interaksi yang aktif antara guru dan siswa 		
--	---	---------------	---	--	--	--

Numerasi (Tuliskan sesuai jumlah program Numerasi)	1	Puzzle numerasi	Puzzle numerasi merupakan kegiatan dimana ada beberapa potongan gambar yang berisikan pertanyaan untuk dapat disusun menjadi suatu gambar yang utuh. Kegiatan ini fokus pada pola pikir, kerjasama antar tim, dan kreativitas siswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Dimana siswa dibagi berkelompok sesuai dengan jumlah siswa yang hadir pada saat itu, • lalu setiap kelompok diberikan 1 pake puzzle yang isinya pertanyaan serta jawaban untuk anak menyusunnya hingga menjadi suatu gambar • setiap kelompok gambarnya akan berbeda beda jika sudah selesai kelompok akan menjelaskan tentang gambar tersebut. 	kelas 5	Syafitri Azahra
	2	Kasir-kasiran	Kegiatan ini merupakan kegiatan berperan karakter antara siswa dengan siswa lainnya, dimana satu siswa berperan sebagai kasir dan siswa lainnya sebagai pembeli. kegiatan ini bertujuan agar siswa mampu, melatih kemampuan berhitung matematika dasar, mengajarkan siswa suasana berniaga secara nyata. Melalui kegiatan ini pula, siswa akan belajar memiliki karakter seperti budaya antri, bersikap sopan, bekerja sama, berkomunikasi yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menghadapi situasi sosial di dunia nyata.	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan Alat dan Bahan, seperti miniatur barang, uang mainan, alat kasir yang memang dibutuhkan, buat dengan rapi dan menarik. • Teknik permainan dapat membuat aturan permainan, menentukan harga, serta cara permainan • Pembagian peran kasir dan pembeli, melakukan diskusi dalam transaksi 	kelas 5	Naura Tri Yulinar

	3	Papan perkalian	<p>Kegiatan ini merupakan kegiatan yang memfokuskan diri dalam memahami dasar dari perkalian secara lebih menyenangkan. dengan suatu media yang dapat mengembangkan proses pembelajaran siswa yang bervariasi di dalam kelas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visualisasi dapat dibuat dengan ukuran yang besar, warna dan simbol dibuat lebih menarik dan mudah dipahami • Praktik rutin dengan dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif , diberikan menyisipkan latihan singkat setiap harinya dan aktivitas • Aktivitas Interaktif dengan diskusi melalui permainan yang melibatkan perkalian atau membuat kelompok ajar 	kelas 5	Syafitri Azahra
	4	Ular Tangga Literasi	<p>Program ini adalah kegiatan belajar sambil bermain yang kami lakukan di kelas 4 dan 5 SD. kegiatan ini mengadaptasi dari permainan tradisional ular tangga. dalam setiap kotak berisi pertanyaan mengenai literasi dan numerasi. kegiatan ini bertujuan agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan bermakna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan awal permainan dengan menjelaskan konsep dasar permainan dan aturan permainan • Desain permainan yang lebih menarik, selain desain papan ular tangga yang dapat diberi karakter atau tema sendiri, dalam permainan dapat ditambah variasi permainan seperti yang adanya bonus atau pertanyaan tersembunyi • Ajak siswa untuk bekerja 	kelas 4 dan 5	Naura Tri Yulinar

				sama dan saling membantu, berikan siswa waktu untuk berdiskusi menyelesaikan soal		
Transformasi Digital untuk Pembelajaran/ Adaptasi teknologi	1	Simulasi ANBK	Membantu guru dalam simulasi ANBK yang diadakan sehari pada siswa kelas 5 dengan kurang lebih 30 murid	<ul style="list-style-type: none"> • Pahami pelaksanaan test seperti soal ataupun aplikasinya • Pastikan perangkat dalam kondisi yang baik dan ketersediaan jumlah 	kelas 5	Kelompok
	2	AKM	Melaksanakan pretest AKM pada siswa kelas 5 menggunakan 10-15 laptop, jumlah siswa yang mengikuti 27 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Pastikan jaringan dalam keadaan yang aman • pastikan perangkat laptop tersedia dan dapat digunakan • Mendata siswa yang akan melakukan pretest dan posttest AKM • Pahami penggunaan aplikasi dan pelaksanaan test 	kelas 5	Kelompok
Program lainnya (Pengembangan Karakter	1	<i>Market Day</i>	Kegiatan ini merupakan dimana siswa dapat menuangkan segala kreativitas dan inovasi pada barang atau produk yang akan	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan produk dapat mengajak siswa untuk brainstorming ide produk yang akan dijual dengan memikirkan biaya, produk, dan 	Semua Jenjang	Divanya Thalita Syahla
Siswa; Lingkungan atau Mitigasi Perubahan			diperniagakan. pada kegiatan ini pula siswa dapat mengimplementasikan kegiatan kasir-kasiran dalam bentuk nyata. Siswa dapat	<ul style="list-style-type: none"> • market. • Ajarkan berkomunikasi dan berinteraksi dengan pelanggan • perencanaan kegiatan 		

Iklim, Variasi Metode Pembelajaran dan lainnya)			menempatkan harga jual produknya dengan mendiskusikan kembali kepada kami atau guru wali kelasnya.	seperti tata letak, logistik, waktu pelaksanaan acara, pembagian tugas dan lainnya		
	2	Papan Emosi	Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan agar kami dapat membantu guru dalam mengetahui tingkat kesiapan siswa dan pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Papan emosi bagi siswa bertujuan agar siswa dapat menuangkan perasaan yang sedang dirasakan melalui emoji yang disediakan dan memudahkan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran agar sesuai dengan kondisi siswa saat itu.	<ul style="list-style-type: none"> ● Visual yang lucu dan menarik, perkenalkan pula maksud dari papan emosi kepada siswa ● penggunaan yang utin dapat sebelum dan sesudah pembelajaran ● kegiatan interaktif seperti kelompok kecil yang membahas perasaan atau karakter siswa ● Tanya dan lakukan pembelajaran empati antar siswa serta berikan dukungan emosional pada siswa ● Diskusi dengan menggunakan permainan, dapat gunakan papan emosi itu membantu siswa mengenali dan menjelaskan berbagai emosi 	Semua Jenjang	Divanya Thalita Syahla

b. Tantangan Yang dihadapi selama penugasan

Tantangan atau kendala yang ditemui oleh mahasiswa selama menyelesaikan tugas di SDN Sumberjaya 01 dibatasi oleh situasi dan keadaan serta komunikasi yang kurang. Misalnya, program kerja yang belum terpenuhi adalah membuat perpustakaan keliling, marked day. Dua program kerja tersebut tidak dilaksanakan sehingga diperlukan evaluasi lebih lanjut.

Tantangan yang dihadapi adalah komunikasi yang kurang dengan kepala sekolah dan guru pamong di tengah penugasan. Tantangan ini dapat diselesaikan sehingga mahasiswa dapat menyelesaikan program kerja yang ditunda.

c. Solusi yang ditawarkan

Terkait dengan program kerja yang belum terpenuhi maka mahasiswa berkonsultasi dengan guru pamong, dosen pembimbing lapangan serta kepala sekolah. Dalam penyusunan agenda kerja yang terdapat di SDN Sumberjaya 01 dibatasi oleh situasi dan keadaan serta komunikasi yang kurang. Misalnya, program kerja yang belum terpenuhi adalah membuat perpustakaan keliling. Ide membuat perpustakaan keliling berawal dari perpustakaan di SDN Sumberjaya 01 tidak aktif karena dibuat gudang saat renovasi Sekolah. Saat bulan November 2024, renovasi sekolah sudah selesai. Perpustakaan ditata kembali oleh mahasiswa. Maka program kerja perpustakaan keliling ini tidak terlaksana sebagai gantinya adalah revitalisasi perpustakaan.

Kendala lain yang kami hadapi adalah perubahan waktu pelaksanaan program kerja yang tidak sesuai dengan agenda yang telah disepakati. Persiapan merked day yang tidak terlaksana di bulan Desember dikarenakan sekolah sibuk untuk mempersiapkan persami dan ekstra renang. Akhirnya program kerja kami tertunda dan tidak bisa dilaksanakan karena kami tidak bisa melaksanakan beberapa program kerja yang disepakati.

B. Sekolah Penugasan SDN Tambun 05

1. Program Kerja SDN Tambun 05

Fokus RAK	No	Nama Program	Deskripsi Program	Strategi Pelaksanaan	Sasaran	PIC
LITERASI	1.	Pojok Baca	Pojok Baca adalah area khusus di sekolah yang menyediakan berbagai buku untuk dibaca siswa dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Dilengkapi dengan koleksi buku yang bervariasi dan perabot yang mendukung.	Meningkatkan minat baca siswa, menyediakan akses mudah ke buku, dan menciptakan lingkungan yang mendukung kebiasaan membaca yang baik.	Seluruh Siswa/i SD Negeri 5 Tambun Selatan	Kelompok
	2.	Mading Edukasi	Kegiatan ini memberikan siswa/i untuk mendapatkan edukasi visual berupa majalah dinding (mading) atau poster yang berisi informasi penting terkait materi pelajaran, nilai-nilai moral, atau edukasi lainnya. Kontennya dapat berupa tulisan, gambar, dan diagram menarik yang mudah dipahami oleh siswa.	Meningkatkan minat baca dan literasi siswa melalui media visual yang menarik dan informatif. Juga untuk membantu siswa mengetahui informasi lain Mengenai	kelas I – VI	Kelompok
	3.	GELITA (Gerakan Literasi Anak)	Kegiatan ini mengajak siswa/i untuk membaca buku seperti kisah-kisah/dogeng, berpuisi, berpidato, mengarang cerita, pantun dll. Kemudian mereka menceritakan ulang di depan	Meningkatkan motivasi siswa/i dalam membaca dan memahami bacaan.	Kelas IV dan V	Anna Zalfah

			untuk berbagi hasil dari bacaan yang mereka dapatkan.			
	4.	GALERI (Game Literasi Anak Cerdas)	Kegiatan ini mengajak siswa/i untuk menulis hasil karyanya berupa cerita pendek, puisi, pantun atau cerita dongeng, kemudian akan dicetak menjadi sebuah buku yang layak dibaca. Lalu, akan dipajang dipojok baca kelas dan perpustakaan	Meningkatkan imajinasi anak dalam menulis tidak hanya membaca siswa/i juga harus bisa menulis sebuah karya	Kelas III – IV	Kelompok
	5.	POCI (Pohon Cita-cita)	Program ini seperti sebuah pohon di mana setiap daunnya mewakili cita-cita siswa/i SD Negeri 5 Tambun Selatan.	Menumbuhkan motivasi belajar dan membantu membentuk karakter positif siswa/i SD Negeri 5 Tambun Selatan	Kelas I-V	Kelompok
NUMERASI	1.	Ular Tangga Numerasi	Ular Tangga Numerasi adalah permainan papan yang mengadaptasi konsep ular tangga tradisional dengan penambahan elemen numerasi, seperti soal matematika atau latihan berhitung.	Membantu siswa memahami dan mempraktikkan konsep matematika dasar secara interaktif dan menyenangkan	Kelas IV dan V	Nathania Octavia
	2.	Kolase (Biji-bijian)	Kegiatan kolase menggunakan biji-bijian adalah aktivitas seni di mana siswa membuat gambar atau desain dengan menempelkan berbagai jenis biji-bijian (seperti	Melatih kreativitas dan motorik halus siswa, serta mengenalkan jenis-jenis biji-bijian yang ada di sekitar mereka.	Kelas I – III	Nadira Victoria

			jagung, kacang-kacangan, dan beras) pada media seperti kertas atau karton.			
	3.	LUJAS (Laporan Uang Jajan Siswa)	Mahasiswa meminta siswa membuat laporan keuangan sederhana terkait pembelian makanan dan penggunaan uang selama 24 jam. Siswa mencatat barang yang dibeli, jumlah, dan total pengeluaran dalam tabel yang mencakup hari/tanggal, nama, jenis barang, jumlah, harga per item, dan total harga. Templatnya disediakan oleh mahasiswa.	Melatih siswa dalam mencatat dan mengelola pengeluaran mereka secara sistematis dan membantu siswa memahami konsep keuangan sederhana.	Kelas V	Ghina Fadhilah
TRANSFORMASI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN ADAPTASI TEKNOLOGI	1.	Bioskop Mini	Menonton video edukasi pendek terkait materi pelajaran, cerita moral, atau film pendek yang mendidik. Dilaksanakan dengan suasana seperti di bioskop, menggunakan proyektor dan sistem audio sederhana didalam kelas.	Membantu siswa belajar secara interaktif dan visual, serta memupuk minat belajar melalui media film yang menyenangkan dan edukatif.	Kelas III – IV	Nira Ramadhanti
	2.	Wordwall	Wordwall adalah alat pendidikan digital yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif menggunakan kata-kata dan istilah. Ini termasuk permainan	Memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, membantu siswa memahami kosakata dan konsep melalui aktivitas yang menyenangkan	Kelas III dan IV	Kelompok

			seperti teka-teki kata, kuis, dan matching games.			
PROGRAM LAINNYA	1.	P5	Program P5 adalah program yang dirancang untuk mengembangkan profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran kontekstual. Kegiatan ini dapat mencakup proyek yang berfokus pada nilai-nilai kebinekaan global, gotong royong, atau peduli lingkungan.	Mengembangkan karakter pelajar yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, mandiri, dan berpikir kritis.	Kelas I – IV	Kelompok
	2.	Kreasi Tempat Sampah	Kegiatan kreatif di mana mahasiswa menghias tong sampah. Siswa juga diajarkan tentang pentingnya memilah sampah organik dan anorganik.	Mengajarkan siswa tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Juga, untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang pengelolaan	Seluruh Siswa/i SD Negeri 5 Tambun Selatan	Kelompok
	3.	Pendidikan Karakter	Tujuan program pendidikan karakter adalah membentuk individu berintegritas, bertanggung jawab, dan peduli terhadap sesama. Program ini juga bertujuan untuk mengembangkan sikap disiplin, empati, kemandirian, kerjasama, cinta tanah air, serta menghormati orang lain. Selain itu, siswa didorong untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan.	Mengajarkan siswa tentang pentingnya penerapan 5S (senyum, salam, sapa, sopan, santun)	Seluruh siswa/i SD Negeri 05 Tambun	Kelompok

2. Tantangan Yang dihadapi selama penugasan

Minat dan motivasi siswa di SDN Tambun 05 dalam membaca, menulis dan berhitung karena beberapa faktor seperti kurangnya dukungan dari keluarga, teman dan masyarakat serta fasilitas yang terbatas. Oleh karena itu, dengan program kerja yang dirancang dalam kegiatan kampus mengajar ini dapat meningkatkan minat motivasi mahasiswa.

3. Solusi yang ditawarkan

Salah satu solusi terbaik merupakan mengganti taktik dan metode pembelajaran sebagai lebih menarik. Selain itu, menerapkan pembelajaran yang menyenangkan menggunakan menaruh permainan dan kuis yang ramah anak didik bisa dipakai secara luas buat mempertinggi minat & motivasi pada membaca, menulis, dan berhitung menggunakan mading dan permainan. Langkah krusial lainnya merupakan menaruh kebebasan pada anak didik buat belajar secara mandiri. Salah satu solusi terbaik merupakan mengganti taktik dan metode pembelajaran sebagai lebih menarik.

Selain itu, menerapkan pembelajaran yang menyenangkan menggunakan menaruh permainan dan kuis yang ramah anak didik bisa dipakai secara luas buat mempertinggi minat dan motivasi pada membaca, menulis, dan berhitung menggunakan mading dan permainan. Langkah krusial lainnya merupakan menaruh kebebasan pada anak didik buat belajar secara mandiri.

Hal ini menciptakan anak didik akan merasa dihargai. Hal lainnya menggunakan menaruh penghargaan pada anak didik berupa pengakuan atas prestasinya. Penghargaan ini mempertinggi semangat dan motivasi anak didik dan mendorong mereka buat terus berusaha menerima nilai yg lebih baik. Secara keseluruhan, banyak sekali acara

dan penemuan pada aspek pedagogi dan pembelajaran buat mempertinggi minat & motivasi anak.

D. Hambatan dan Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan Selama Penugasan

1. Sekolah Penempatan SDN Sumberjaya 01

Berikut ini akan dipaparkan terkait program kerja yang telah terlaksana SDN Sumberjaya 01, beberapa hambatan serta solusi yang telah dilaksanakan dalam program kerja yang dirancang. Evaluasi program kerja yang terlaksana SDN Sumberjaya 01 sebagai berikut.

1. Evaluasi Terhadap Pretest dan Posttest AKM

Assesmen ini berfokus pada capaian kompetensi literasi dan numerasi peserta didik. AKM Kelas dilaksanakan dengan sasaran kelas 5 di sekolah penempatan kami, yaitu SDN Sumberjaya 01 Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. AKM Kelas yang kami laksanakan di ruang kelas SDN Sumberjaya 01 yang dibagi menjadi 2 sesi, yaitu kelas A dan B.

2. Program yang terdapat di SDN Sumberjaya 01 diantaranya

No.	Program Kerja	Pelaksanaan	Status Pelaksanaan
1	Pohon Literasi	Pohon literasi adalah sebuah dekorasi kelas yang berisi kalimat-kalimat motivasi, slogan atau dll yang dapat meningkatkan minat literasi siswa dalam pembelajaran. program ini sekaligus mengembangkan dari program yang sudah ada menjadi lebih bervariasi dan menarik bagi siswa. Selain itu, program ini dirancang untuk melatih daya simak dan kritis siswa dalam menangkap arti dari sebuah kalimat untuk diungkapkan kepada guru sebagai sebuah interaksi dua arah.	Sudah Terlaksana Kendala. Dana yang dibutuhkan dalam membuat pohon literasi diambil dari barang tidak terpakai dan bantuan biaya hidup mahasiswa

2	Perpustakaan Keliling	Kegiatan ini berkolaborasi dengan kegiatan baca 15 menit yang bertujuan untuk memudahkan siswa mengakses buku dari perpustakaan, dikarenakan sekolah belum mempunyai perpustakaan yang mumpuni. Kami menyortir buku edukasi satu per satu berdasarkan jenjang kemampuan siswa.	Tidak Terlaksana Program diganti dengan revitasasi perpustakaan
3	Poster Literasi	Poster literasi merupakan kegiatan dimana kami berkolaborasi dengan pihak sekolah dalam upaya meningkatkan minat baca siswa sekaligus sebagai pengingat siswa dalam melakukan suatu kegiatan atau berperilaku. Dalam upaya meningkatkan minat baca siswa diperlukan desain poster yang menarik dan unik sekaligus menciptakan keinginan siswa untuk membacanya secara keberlanjutan. Poster literasi dapat dijadikan interaksi yang tepat bagi guru untuk penanaman karakter siswa	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada
4	Sudut Baca	Kegiatan ini kami berkolaborasi dengan pihak guru penggerak, dirancang untuk mendorong minat baca siswa dengan menyediakan tempat membaca yang nyaman. Kegiatan membaca dilengkapi dengan dekorasi yang menarik sekaligus variatif agar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus dapat mengundang siswa untuk membaca dengan fasilitas pembelajaran yang	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada lebih kreativitas siswa yang berbeda

		memadai. Kegiatan ini melibatkan siswa untuk membuat segala dekorasi	
5	Baca 15 Menit	Kegiatan ini kami berkolaborasi dengan guru penggerak, dirancang untuk melatih daya simak dan daya kritis siswa dalam membaca sebuah buku edukasi. Siswa diberikan waktu selama satu minggu untuk dapat membaca buku, dan menuliskan kembali cerita yang dibacanya pada kertas. Pada kegiatan ini guru dapat melakukan interaksi siswa dengan menanyakan hal terkait buku yang dibacanya, sekaligus mengapresiasi nya dengan memajang tulisan siswa di mading selama seminggu. Kegiatan ini akan berkelanjutan setiap minggunya.	<p>Sudah Terlaksana</p> <p>Kendala. Siswa merasa malu jika ditunjuk untuk membaca dengan keras</p>
6.	Puzzle numerasi	Puzzle numerasi merupakan kegiatan dimana ada beberapa potongan gambar yang berisikan pertanyaan untuk dapat disusun menjadi suatu gambar yang utuh. Kegiatan ini fokus pada pola pikir, kerjasama antar tim, dan kreativitas siswa.	<p>Sudah Terlaksana</p> <p>Kendala. Tidak ada</p>
7.	Kasir-kasiran	Kegiatan ini merupakan kegiatan berperan karakter antara siswa dengan siswa lainnya, dimana satu siswa berperan sebagai kasir dan siswa	<p>Sudah Terlaksana</p> <p>Kendala Mengkondisikan siswa saat games berlangsung</p>

8.	Papan perkalian	Kegiatan ini merupakan kegiatan yang memfokuskan diri dalam memahami dasar dari perkalian secara lebih menyenangkan. dengan suatu media yang dapat mengembangkan proses pembelajaran siswa yang bervariasi di dalam kelas.	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada
9.	Ular Tangga Literasi	Program ini adalah kegiatan belajar sambil bermain yang kami lakukan di kelas 4 dan 5 SD. kegiatan ini mengadaptasi dari permainan tradisional ular tangga. dalam setiap kotak berisi pertanyaan mengenai literasi dan numerasi. kegiatan ini bertujuan agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan bermakna	Sudah Terlaksana Kendala. Pelaksanaan permainan ada di luar lapangan
10.	Simulasi ANBK	Membantu guru dalam simulasi ANBK yang diadakan sehari pada siswa kelas 5 dengan kurang lebih 30 murid	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada
11.	AKM	Melaksanakan pretest AKM pada siswa kelas 5 menggunakan 10-15 laptop, jumlah siswa yang mengikuti 27 orang	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada
12.	<i>Market Day</i>	Kegiatan ini merupakan dimana siswa dapat menuangkan segala kreativitas dan inovasi pada barang atau produk yang akan diperniagakan. pada kegiatan ini pula siswa dapat mengimplementasikan kegiatan kasir-kasiran dalam bentuk secara nyata. Siswa dapat menempatkan harga jual produknya dengan mendiskusikan	Tidak Terlaksana Kendala. Susah mencari jadwal yang pas di bulan terakhir

		kembali kepada kami atau guru wali kelasnya.	penugasan
13.	Papan Emosi	Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan agar kami dapat membantu guru dalam mengetahui tingkat kesiapan siswa dan pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Papan emosi bagi siswa bertujuan agar siswa dapat menuangkan perasaan yang sedang dirasakan melalui emoji yang disediakan dan memudahkan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran agar sesuai dengan kondisi siswa saat itu.	Sudah Terlaksana Kendala. Barang hanya satu kali pakai dikarenakan pihak sekolah tidak menjaga alat peraga yang dibuat

2. Sekolah Penempatan SDN Tambun 05

Berikut ini akan dipaparkan terkait program kerja yang telah terlaksana SDN Tambun 05, beberapa hambatan serta solusi yang telah dilaksanakan dalam program kerja yang dirancang. Evaluasi program kerja yang terlaksana SDN Tambun 05 sebagai berikut.

1. Evaluasi Terhadap Pretest dan Posttest AKM

Pre-test AKM dilaksanakan dalam 2 sesi, sesi pertama dilaksanakan pada Kamis, 19 September 2024 dan sesi kedua dilaksanakan pada Jumat, 20 September 2024 bertempat di Ruang Guru dikarenakan Ruang Lab. Komputer berbentrok dengan pelaksanaan ANBK. Hasil dari pre-test AKM diketahui bahwa terdapat didik yang menjawab benar materi literasi dengan presentase 68% dan materi numerasi juga 68%. Lalu untuk post-test AKM juga dilaksanakan dengan 2 sesi, sesi pertama dilaksanakan pada Selasa, 10 Desember 2024 dan sesi kedua dilaksanakan pada Rabu, 11 Desember 2024. Ditinjau dari hasil pre-test dan post-test AKM, dapat disimpulkan bahwa akumulasi presentase peserta memiliki peningkatan literasi yang awalnya 68% menjadi 70 % dan numerasi pada pre-test mengalami penurunan dari 68% menjadi 61%.

a. Numerasi

Hasil pretest dan posttest untuk numerasi diperoleh dari 16 siswa yang berpartisipasi dan 20 soal yang tersedia.

No	Kode Soal	Bentuk Soal	Kompetensi	Level Kog	PRETEST			POSTTEST		
					Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Persentase siswa menjawab benar	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Persentase siswa menjawab benar
1	Disembunyikan	Pilihan Ganda	<p>Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana)</p>		16	16	100%	16	15	94%
2	Disembunyikan	Pilihan Ganda	<p>Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana)</p>		16	16	100%	16	15	94%
3	Disembunyikan	Pencocokan	<p>Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana)</p>		16	11	69%	16	15	94%

4	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	<p>Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana)</p>		16	9	56%	16	14	88%
5	Disembunyikan	Pilihan Ganda	<p>Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi penjumlahan atau pengurangan (dalam bentuk sederhana)</p>		16	14	88%	16	5	31%
6	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	Menggunakan penjumlahan/ pengurangan/perkalian/ pembagian dua bilangan cacah (maks. empat angka), termasuk menghitung kuadrat dari suatu bilangan cacah (maks. tiga angka).(termasuk mengestimasi hasil operasi)		16	6	38%	16	8	50%
7	Disembunyikan	Pilihan Ganda	Menggunakan penjumlahan/ pengurangan/perkalian/ pembagian dua bilangan cacah (maks. empat angka), termasuk menghitung kuadrat dari suatu		16	9	56%	16	15	94%

			bilangan cacah (maks. tiga angka).(termasuk mengestimasi hasil operasi)							
8	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	Menggunakan penjumlahan/ pengurangan/perkalian/ pembagian dua bilangan cacah (maks. empat angka), termasuk menghitung kuadrat dari suatu bilangan cacah (maks. tiga angka).(termasuk mengestimasi hasil operasi)		16	9	56%	16	12	75%
9	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	Menggunakan penjumlahan/ pengurangan/perkalian/ pembagian dua bilangan cacah (maks. empat angka), termasuk menghitung kuadrat dari suatu bilangan cacah (maks. tiga angka).(termasuk mengestimasi hasil operasi)		16	4	25%	16	14	88%
10	Disembunyikan	Benar atau Salah	Menggunakan penjumlahan/ pengurangan/perkalian/ pembagian dua bilangan cacah (maks. empat angka),		16	11	69%	16	15	94%

			termasuk menghitung kuadrat dari suatu bilangan cacah (maks. tiga angka).(termasuk mengestimasi hasil operasi)							
11	Disembunyikan	Pilihan Ganda	Memahami bilangan cacah (sampai empat angka, mencakup lambang bilangan, konsep nilai tempat – ribuan, ratusan,puluhan, satuan)		16	16	100%	16	15	94%
12	Disembunyikan	Pencocokan	Memahami bilangan cacah (sampai empat angka, mencakup lambang bilangan, konsep nilai tempat – ribuan, ratusan,puluhan, satuan)		16	15	94%	16	9	56%
13	Disembunyikan	Pilihan Ganda	Menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk turus, piktogram dan diagram batang (skala satu satuan).		16	13	81%	16	1	6%
14	Disembunyikan	Pilihan Ganda	Menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk turus, piktogram dan diagram		16	9	56%	16	1	6%

			batang (skala satu satuan).							
15	Disembunyikan	Pilihan Ganda	Menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk turus, piktogram dan diagram batang (skala satu satuan).		16	12	75%	16	15	94%
16	Disembunyikan	Pencocokan	Mengidentifikasi ciri-ciri dari segiempat, segitiga, segibanyak, dan lingkaran.		16	6	38%	16	15	94%
17	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	Menentukan panjang dan berat benda menggunakan satuan baku (termasuk menentukan satuan yang tepat)		16	8	50%	16	0	0%
18	Disembunyikan	Benar atau Salah	Menjelaskan arah pergerakan (maju, belok kiri, belok kanan) pada peta		16	13	81%	16	0	0%
19	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	Menjelaskan arah pergerakan (maju, belok kiri, belok kanan) pada peta		16	9	56%	16	0	0%
20	Disembunyikan	Pilihan Ganda	Menjelaskan arah pergerakan (maju, belok kiri, belok kanan) pada peta		16	12	75%	16	14	88%

b. Literasi

Hasil pretest dan posttest untuk literasi diperoleh dari 16 siswa yang berpartisipasi dan 20 soal

No	Kode Soal	Bentuk Soal	Kompetensi	Level Kog	PRETEST			POSTTEST		
					Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Persentase siswa menjawab benar	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Persentase siswa menjawab benar
1	Disembunyikan	Pilihan Ganda	F02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi		16	12	75%	16	13	81%
2	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	F02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi		16	11	69%	16	12	75%
3	Disembunyikan	Pencocokan	I02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi		16	3	19%	16	12	75%
4	Disembunyikan	Pilihan Ganda	I02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi		16	14	88%	16	14	88%

5	Disembunyikan	Pilihan Ganda	F02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi		16	10	63%	16	8	50%
6	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	F02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi		16	13	81%	16	15	94%
7	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	F02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi		16	9	56%	16	15	94%
8	Disembunyikan	Pilihan Ganda	F02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi		16	10	63%	16	13	81%
9	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	F02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi		16	5	31%	16	11	69%
10	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	F02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi		16	16	100%	16	14	88%

11	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	F14 Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks fiksi		16	11	69%	16	7	44%
12	Disembunyikan	Benar atau Salah	F14 Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks fiksi		16	9	56%	16	13	81%
13	Disembunyikan	Pilihan Ganda	F14 Menyimpulkan perasaan dan sifat tokoh serta elemen intrinsik lain seperti latar cerita, kejadian-kejadian dalam cerita berdasarkan informasi rinci di dalam teks fiksi		16	11	69%	16	10	63%
14	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	F08 Mengidentifikasi dan menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh pada teks fiksi		16	14	88%	16	10	63%
15	Disembunyikan	Pilihan Ganda	I02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi		16	12	75%	16	14	88%

16	Disembunyikan	Pilihan Ganda	I02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi		16	10	63%	16	14	88%
17	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	I02 Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi		16	8	50%	16	12	75%
18	Disembunyikan	Benar atau Salah	I40 Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks informasi		16	14	88%	16	0	0%
19	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	I11 Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi		16	15	94%	16	5	31%
20	Disembunyikan	Pilihan Ganda Kompleks	I11 Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung pada teks informasi		16	12	75%	16	13	81%

2. Program kerja terkait dengan literasi

Adapun program kerja di SDN Tambun 05 sebagai berikut.

Fokus RAK	No	Nama Program	Deskripsi Program	Status Pelaksanaan
	1.	Pojok Baca	Pojok Baca adalah area khusus di sekolah yang menyediakan berbagai buku untuk dibaca siswa dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Dilengkapi dengan koleksi buku yang bervariasi dan perabot yang mendukung.	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada
	2.	Mading Edukasi	Kegiatan ini memberikan siswa/i untuk mendapatkan edukasi visual berupa majalah dinding (mading) atau poster yang berisi informasi penting terkait materi pelajaran, nilai-nilai moral, atau edukasi lainnya. Kontennya dapat berupa tulisan, gambar, dan diagram menarik yang mudah dipahami oleh siswa.	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada Menentukan tema untuk mading
	3.	GELIT (Gerakan Literasi Anak)	Kegiatan ini mengajak siswa/i untuk membaca buku seperti kisah-kisah/dogeng, berpuisi, berpidato, mengarang cerita, pantun dll. Kemudian mereka menceritakan ulang di depan untuk berbagi hasil dari bacaan yang mereka dapatkan.	Sudah Terlaksana Kendala. Banyak siswa yang malu saat tampil di depan sehingga masih ditunjuk guru

	4.	GALERI (Game Literasi Anak Cerdas)	Kegiatan ini mengajak siswa/i untuk menulis hasil karyanya berupa cerita pendek, puisi, pantun atau cerita dongeng, kemudian akan dicetak menjadi sebuah buku yang layak dibaca. Lalu, akan dipajang dipojok baca kelas dan perpustakaan	Sudah Terlaksana Kendala. Mengajak siswa untuk menulis hasil karya
	5.	POCI (Pohon Cita-cita)	Program ini seperti sebuah pohon di mana setiap daunnya mewakili cita-cita siswa/i SD Negeri 5 Tambun Selatan. Menumbuhkan motivasi belajar dan membantu membentuk karakter positif siswa/i SD Negeri 5 Tambun Selatan	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada
NUMERASI	1.	Ular Tangga Numerasi	Ular Tangga Numerasi adalah permainan papan yang mengadaptasi konsep ular tangga tradisional dengan penambahan elemen numerasi, seperti soal matematika atau latihan berhitung. Membantu siswa memahami dan mempraktikkan konsep matematika dasar secara interaktif dan menyenangkan	Sudah Terlaksana Kendala. Pelaksanaan games di luar kelas
	2.	Kolase (Biji-bijian)	Kegiatan kolase menggunakan biji-bijian adalah aktivitas seni di mana siswa membuat gambar atau desain dengan menempelkan berbagai jenis biji-bijian (seperti jagung, kacang-kacangan, dan beras) pada media	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada

			seperti kertas atau karton. Melatih kreativitas dan motorik halus siswa, serta mengenalkan jenis-jenis biji-bijian yang ada di sekitar mereka.	
	3.	LUJAS (Laporan Uang Jajan Siswa)	Mahasiswa meminta siswa membuat laporan keuangan sederhana terkait pembelian makanan dan penggunaan uang selama 24 jam. Siswa mencatat barang yang dibeli, jumlah, dan total pengeluaran dalam tabel yang mencakup hari/tanggal, nama, jenis barang, jumlah, harga per item, dan total harga. Templatnya disediakan oleh mahasiswa. Melatih siswa dalam mencatat dan mengelola pengeluaran mereka secara sistematis dan membantu siswa memahami konsep keuangan sederhana.	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada
TRANSFORMASI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN ADAPTASI TEKNOLOGI	1.	Bioskop Mini	Menonton video edukasi pendek terkait materi pelajaran, cerita moral, atau film pendek yang mendidik. Dilaksanakan dengan suasana seperti di bioskop, menggunakan proyektor dan sistem audio sederhana didalam kelas. Membantu siswa belajar secara interaktif dan visual, serta memupuk minat belajar melalui media film yang menyenangkan dan edukatif	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada

	2.	Wordwall	Wordwall adalah alat pendidikan digital yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif menggunakan kata-kata dan istilah. Ini termasuk permainan seperti teka-teki kata, kuis, dan matching games. Memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, membantu siswa memahami kosakata dan konsep melalui aktivitas yang menyenangkan	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada
PROGRAM LAINNYA	1.	P5	Program P5 adalah program yang dirancang untuk mengembangkan profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran kontekstual. Kegiatan ini dapat mencakup proyek yang berfokus pada nilai-nilai kebinekaan global, gotong royong, atau peduli lingkungan. Mengembangkan karakter pelajar yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, mandiri, dan berpikir kritis	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada
	2.	Kreasi Tempat Sampah	Kegiatan kreatif di mana mahasiswa menghias tong sampah. Siswa juga diajarkan tentang pentingnya memilah sampah organik dan anorganik. Mengajarkan siswa tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Juga, untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang pengelolaan	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada

	3.	Pendidikan Karakter	Tujuan program pendidikan karakter adalah membentuk individu berintegritas, bertanggung jawab, dan peduli terhadap sesama. Program ini juga bertujuan untuk mengembangkan sikap disiplin, empati, kemandirian, kerjasama, cinta tanah air, serta menghormati orang lain. Selain itu, siswa didorong untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan.	Sudah Terlaksana Kendala. Tidak ada
--	----	---------------------	---	---

E. Evaluasi Terhadap Mahasiswa Bimbingan

a. Penempatan Sekolah di SDN Sumberjaya 01

No.	Nama Mahasiswa	Hal Baik yang Perlu Dipertahankan	Hal yang Perlu Ditingkatkan
1	HILYATUL AULIA	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan inisiatif dalam mengatasi permasalahan yang terdapat di sekolah baik. • Kemampuan kreatifitas dan inovasi terhadap pembelajaran di sekolah • Kemampuan bekerjasama dalam kelompok. • Disiplin dalam mengerjakan tugas dan mengikuti serangkaian program kegiatan di kampus mengajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk tidak mudah terbawa perasaan terkait dengan situasi, kondisi yang ada di sekolah. • Kemampuan komunikasi dengan anggota kelompok dan dosen pembimbing lapangan. Mahasiswa hendaknya menerapkan senyum terhadap warga sekolah, guru serta siswa.

2	HILYATUL AULIA	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan inisiatif dalam mengatasi permasalahan yang terdapat di sekolah baik. • Kemampuan kreatifitas dan inovasi terhadap pembelajaran di sekolah • Kemampuan bekerjasama dalam kelompok. • Disiplin dalam mengerjakan tugas dan mengikuti serangkaian program kegiatan di kampus mengajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk tidak mudah terbawa perasaan terkait dengan situasi, kondisi yang ada di sekolah. • Kemampuan komunikasi dengan anggota kelompok dan dosen pembimbing lapangan. Mahasiswa hendaknya menerapkan senyum terhadap warga sekolah, guru serta siswa.
3	AISYAH SALWA	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan inisiatif dalam mengatasi permasalahan yang terdapat di sekolah baik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tingkatkan disiplin dalam mengerjakan tugas dan mengikuti serangkaian program
4	HILYATUL AULIA	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan inisiatif dalam mengatasi permasalahan yang terdapat di sekolah baik. • Kemampuan kreatifitas dan inovasi terhadap pembelajaran di sekolah • Kemampuan bekerjasama dalam kelompok. • Disiplin dalam mengerjakan tugas dan mengikuti serangkaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk tidak mudah terbawa perasaan terkait dengan situasi, kondisi yang ada di sekolah. • Kemampuan komunikasi dengan anggota kelompok dan dosen pembimbing lapangan. Mahasiswa hendaknya

		program kegiatan di kampus mengajar	menerapkan senyum terhadap warga sekolah, guru serta siswa.
5	HILYATUL AULIA	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan inisiatif dalam mengatasi permasalahan yang terdapat di sekolah baik. • Kemampuan kreatifitas dan inovasi terhadap pembelajaran di sekolah • Kemampuan bekerjasama dalam kelompok. • Disiplin dalam mengerjakan tugas dan mengikuti serangkaian program kegiatan di kampus mengajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk tidak mudah terbawa perasaan terkait dengan situasi, kondisi yang ada di sekolah. • Kemampuan komunikasi dengan anggota kelompok dan dosen pembimbing lapangan. • Mahasiswa hendaknya menerapkan senyum terhadap warga sekolah, guru serta siswa.

b. Penempatan Sekolah di SDN Tambun 05

No.	Nama Mahasiswa	Hal Baik yang Perlu Dipertahankan	Hal yang Perlu Ditingkatkan
-----	----------------	-----------------------------------	-----------------------------

1	CHAIRUNNISA SAJIDAH	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan bekerjasama dalam kelompok. • Disiplin dalam mengerjakan tugas dan mengikuti serangkaian program kegiatan di kampus mengajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk tidak mudah terbawa perasaan terkait dengan situasi, kondisi yang ada di sekolah. • Kemampuan komunikasi dengan anggota kelompok, dpl, dan lapangan. • Kemampuan menempatkan diri terhadap lingkungan sekolah.
2	DIVANYA THALITA S	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan bekerjasama dalam kelompok. • Disiplin dalam mengerjakan tugas dan mengikuti serangkaian program kegiatan di kampus mengajar. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk tidak mudah terbawa perasaan terkait dengan situasi, kondisi yang ada di sekolah. • Kemampuan komunikasi dengan anggota kelompok, dpl, dan lapangan. • Kemampuan menempatkan diri terhadap lingkungan sekolah.

3	NAURA TRI YULINAR	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan bekerjasama dalam kelompok. • Disiplin dalam mengerjakan tugas dan mengikuti serangkaian program kegiatan di kampus mengajar. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk tidak mudah terbawa perasaan terkait dengan situasi, kondisi yang ada di sekolah. • Kemampuan komunikasi dengan anggota kelompok, dpl, dan lapangan. • Kemampuan menempatkan diri terhadap lingkungan sekolah.
4	NYIMAS KOMARIAH S	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan bekerjasama dalam kelompok. • Disiplin dalam mengerjakan tugas dan mengikuti serangkaian program kegiatan di kampus mengajar. • Kemampuan komunikasi dengan anggota kelompok, dpl, dan lapangan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk tidak mudah terbawa perasaan terkait dengan situasi, kondisi yang ada di sekolah. • Kemampuan menempatkan diri terhadap lingkungan sekolah.
5	SYAFITRI AZAHRA	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan bekerjasama dalam kelompok. • Disiplin dalam mengerjakan tugas dan mengikuti serangkaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk tidak mudah terbawa perasaan terkait dengan situasi, kondisi yang ada di sekolah. • Kemampuan

		program kegiatan di kampus mengajar.	komunikasi dengan anggota kelompok, dpl, dan lapangan. <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan menempatkan diri terhadap lingkungan sekolah.
--	--	--------------------------------------	---

F. Cerita Baik Saat Penugasan Dosen Pembimbing Lapangan

Pelaksanaan kegiatan kampus mengajar angkatan 8 ini, mahasiswa mendapatkan pengalaman baru bekerja sama dengan sekolah dan pengalaman baru bekerja dengan anak-anak. Ada beberapa mahasiswa yang mengambil perkuliahan di bidang pendidikan namun ada juga yang non kependidikan. Mentransfer pemahaman dan pengetahuan kepada siswa, siswa dan sekolah dalam tugas, sehingga semua pengetahuan yang diperoleh dalam rangkaian kegiatan mengajar di kampus ke-8. Mahasiswa dapat mentransfer teknologi serta informasi terbaru yang diperoleh untuk diaplikasikan di sekolah sedangkan mahasiswa memperoleh pengalaman, kemampuan adaptasi, mengembangkan softskill dan hardskill mahasiswa dalam bidang keilmuan baik keilmuan, kemasyarakatan, kerjasama tim dan keterampilan kepemimpinan masa depan. Mahasiswa juga dapat perbedaan kepribadian dan kemampuan siswa dan guru serta belajar lebih memahami segala kondisi dan situasi di lingkungan sekolah.

Program Kampus Mengajar Angkatan 8, mahasiswa dan guru di sekolah penugasan dapat saling berkolaborasi serta bersinergi. Mahasiswa secara aktif mempelajari ilmu yang didapat di kampus untuk diterapkan di sekolah penugasan, mahasiswa juga dapat belajar berkomunikasi, berinteraksi serta memecahkan permasalahan di sekolah serta menggugah minat belajar siswa dan bertujuan agar meningkatkan kreativitas atau produktivitas siswa. Sedangkan guru memperoleh semangat spirit dari mahasiswa yang membuat untuk selalu upgrade terhadap pengetahuan yang dimiliki. Selain itu, guru dapat belajar dari mahasiswa tentang teknologi kekinian atau media pembelajaran

dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan minat belajar.

G. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Program Kampus Mengajar 8 merupakan salah satu komponen kebijakan Mandiri Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Tujuan dari program ini adalah membekali mahasiswa dengan berbagai keahlian dan keterampilan dengan bekerja sama dengan guru dan sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran dan mendorong kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat fokus pada penguatan keterampilan literasi dan numerasi yang berlaku. Dalam program ini, mahasiswa didorong untuk berpartisipasi dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan mendorong kreativitas dalam pembelajaran.

Mahasiswa melalui program ini terlibat secara aktif sebagai mitra guru, program ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi mereka. Selain itu, dengan mendorong pengembangan model pembelajaran yang inovatif, program ini juga dapat menghasilkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, program kampus pengajaran 8 tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan khusus mereka, tetapi juga secara positif memperkuat pembelajaran membaca dan berhitung di sekolah.

2. Saran

Dalam kegiatan kampus mengajar ini hendaknya pihak sekolah diberikan pemahaman secara menyeluruh terkait dengan program kerja yang terdapat di Kampus Mengajar. Hal ini penting karena terkadang pihak sekolah salah paham bahwa mahasiswa mengajar seluruh kelas sama seperti praktik pengalaman lapangan (ppl) padahal tugas mahasiswa yang sebenarnya adalah mendampingi guru dan bukan menggantikan peran mereka sama sekali. Pemahaman ini diberikan tidak hanya di Kepala sekolah melainkan juga di guru pamong sebagai mitra dalam kampus mengaj

Lampiran

1. Dokumentasi implementasi program kerja mahasiswa.

A. Beberapa Dokumentasi Terkait Program Kerja di SDN Sumberjaya 01

<p>1. Persiapan AKM</p> 	<p>2. Pohon Literasi</p> 
<p>3. Poster Literasi</p> 	<p>4. Sudut Baca</p> 
<p>5. Puzzle Numerasi</p> 	<p>6. Papan Emosi</p> 

7. Ular Tangga Numerasi



8. Kasir-kasiran









9. Papan Perkalian



10. AKM



B. Beberapa Dokumentasi Terkait Program Kerja di SDN Sumberjaya 01

<p>1. Mading Edukasi</p> 	<p>2. Gelita</p> 																																
<p>3. Lujas</p>  <table border="1" data-bbox="336 1055 560 1240"><thead><tr><th>No</th><th>Indikator</th><th>Frekuensi</th><th>Angka</th></tr></thead><tbody><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></tbody></table>	No	Indikator	Frekuensi	Angka																													<p>4. Bioskop mini</p> 
No	Indikator	Frekuensi	Angka																														
<p>5. Kolase</p> 	<p>6. Wordwall</p> 																																

7. Ular Tangga Numerasi



8. Kreasi Tempat Sampah



9. P5



10. Pojok Baca



11. Pohon Cita-cita



12. Pendidikan Karakter



13. AKM



2. Dokumentasi kegiatan DPL bersama mahasiswa dan para pemangku kepentingan terkait
 - a. Dokumentasi DPL bersama Mahasiswa dalam sharing session baik online maupun offline

Kegiatan Penyerahan KM 8 di SDN Sumberjaya 01



FKKS 1 di SDN Sumberjaya 01



FKKS 2 di SDN Sumberjaya 01



Kegiatan Penyerahan KM 8 di SDN Tambun 05



FKKS 1 di SDN Tambun 05



FKKS 2 di SDN Tambun 05



Sharing Seccion Di SDN Tambun 05



Sharing Seccion Di SDN Sumberjaya 01



Kunjungan dan Sharing Seccion Luring di SDN Tambun 05



Kunjungan dan Sharing Seccion Luring di SDN Sumberjaya 01



b. Dokumentasi DPL bersama mahasiswa dalam pemangku Kepentingan terkait

Lapor Diri Ke Dinas Kabupaten Terkait



Koordinasi DPL dengan Kepala Dinas Kab Bekasi



Supervisi BBPMP Jawa Barat dan Dinas Pendidikan Kab Bekasi di SDN Tambun 05



Supervisi BBPMP Jawa Barat dan Dinas Pendidikan Kab Bekasi di SDN Sumberjaya 01



Sharing Seccion 1 Dengan Koordinator Perguruan Tinggi Uhamka



FKKD



Tautan google drive dokumentasi kegiatan/program kerja:

a) SDN Tambun 05 :

https://drive.google.com/drive/folders/1tkRRkGo9tk0zh-Yj4c1hlD0mPKuMx3Wn?usp=drive_link

b) SDN Sumberjaya 01 :

https://drive.google.com/drive/folders/1as1_VJbt_dXx5t0TECEmkH42eJ9fkbFK?usp=drive_link